

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat pesat terutama dibidang teknologi salah satunya adalah komputer, komputer sebagai sarana penyampaian informasi diharapkan dapat memberikan informasi yang cepat dan tepat. Di dalam komputer banyak program yang dapat dipergunakan sebagai sarana penyampaian informasi salah satunya adalah multimedia dapat berupa informasi pendidikan yaitu pendidikan dalam agama. Melalui aplikasi pembelajaran sholat dengan menggunakan adobe flash ini dapat mempermudah penyampaian informasi dalam mempelajari serta menghafal tata cara dan gerakan sholat serta doanya. Dengan penyajian yang sederhana, aplikasi ini diharapkan dapat menarik minat anak dalam mempelajari gerakan sholat beserta doanya sambil belajar komputer. Aplikasi ini juga memberi kemudahan bagi orang tua dalam membimbing anak dalam mengajarkan tata cara sholat kepada anaknya.

Media pembelajaran sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan proses penyampaian pesan pembelajaran. Tambunan (2012), media pembelajaran sendiri menjadi bagian yang sangat penting dari proses belajar, oleh karena itu, perlu dicari suatu media pembelajaran yang bagus bagi siswa, salah satunya media pembelajaran interaktif yang mempunyai beberapa unsur

seperti video, suara, gambar, dan teks sehingga lebih menarik perhatian siswa dan siswa merasa senang dalam belajar dibandingkan dengan cara yang masih sangat konvensional. Inshan (2012), apabila potensi dalam siswa berkembang dengan baik maka kemampuan siswa akan berkembang pula tidak terkecuali kemampuan pemahaman siswa. Selain itu, seorang guru dalam menerapkan media pembelajaran, hendaknya dapat menggunakan media dan metode yang efektif, menarik dan interaktif.

Dalam dunia pendidikan setiap tenaga pendidik saat ini dituntut dapat menggunakan teknologi komputer untuk menyampaikan bahan ajarnya, salah satunya kepada siswa yaitu sebagai alat peraga atau media pembelajaran. MIM Sidoharjo dalam menyampaikan pembelajaran pendidikan agama islam terutama pada materi sholat masih menggunakan cara pengajaran konvensional yakni guru menerangkan secara verbal untuk teorinya sedangkan untuk praktek dengan cara sederhana yaitu guru membaca sedangkan siswa menirukan serta kurangnya fasilitas buku modul bagi siswa, sehingga tidak efektif pada saat proses belajar mengajar berlangsung karena siswa mudah bosan serta kurangnya menarik dalam penyampaian materi kepada siswa sehingga proses belajar secara interaktif akan menurun minat siswa.

Dalam hal ini peneliti ingin mencoba membuat sebuah aplikasi pembelajaran sholat untuk anak SD karena anak jaman sekarang lebih banyak bermain dari pada belajar khususnya belajar sholat, maka dari itu peneliti ingin membuat aplikasi pelajaran sholat melalui komputer agar anak SD bisa

belajar komputer sambil belajar tata cara sholat juga yang lebih interaktif dengan komputer. Di dalam aplikasi ini terdapat materi yang bisa digunakan untuk membantu mempermudah mempelajari gerakan sholat, membaca, mendengarkan, memahami serta menghafal tata cara sholat tersebut. Dalam aplikasi ini dengan sistem hampir sama pada aplikasi edukasi lainnya, akan tetapi aplikasi ini mudah digunakan oleh anak-anak SD. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti mengangkat judul

“APLIKASI PEMBELAJARAN SHOLAT MELALUI KOMPUTER
UNTUK ANAK SD DENGAN MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH*”.

1.2. Perumusan Masalah

Rumusan masalah pada tugas akhir ini adalah “Bagaimana membuat aplikasi multimedia yang khusus berisi tata cara pembelajaran sholat menurut tuntunan agama Islam dengan menggunakan Adobe Flash”.

1.3. Batasan Masalah

Untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah dalam penyusunan penelitian ini maka peneliti memberikan batasan masalah, yaitu:

- 1) Program ini berisi tentang tata cara gerakan dan doa sholat wajib lima waktu versi Majelis Tarjih Muhammadiyah.
- 2) Aplikasi ini dibuat menggunakan Adobe Flash CS6

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari pengerjaan tugas akhir ini adalah membuat aplikasi multimedia yang khusus berisi tentang tata cara dan gerakan sholat beserta doanya dengan menggunakan Adobe Flash.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1) bagi pengguna

- a. Sistem ini membantu anak-anak SD untuk mempermudah dalam mempelajari tata cara gerakan sholat beserta doanya.
- b. Dapat memberikan motivasi serta semangat dalam mempelajari, menghafal serta memahami bagaimana belajar sholat dengan benar, agar dapat di ajarkan dan diamalkan dalam keseharian.
- c. Dapat meningkatkan minat dalam mempelajari gerakan sholat dan doanya karena sudah dilengkapi dengan gambar animasi serta audio visual.

2) bagi peneliti

Manfaat yang didapat bagi penulis adalah dapat mengembangkan ilmu animasi yang didapat dari perkuliahan.

1.6. Sistematika Penulisan

Penyajian laporan tugas akhir ini menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

BAB pendahuluan mendeskripsikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian, perancangan dan pembuatan sistem.

BAB III METODE PENELITIAN

Menguraikan gambaran obyek penelitian, analisis semua permasalahan, perancangan sistem baik secara umum maupun spesifik.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Memaparkan dari hasil-hasil tahapan penelitian, mulai dari analisis, desain, hasil testing dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Menguraikan kesimpulan dari penelitian dan saran-saran sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya. Serta untuk menyempurnakan laporan yang telah dibuat.